

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



IF WISHES WERE FISHES!

« La pêche miraculeuse »

de Peter Sarrett et Michael Adams

Matériel



- 74 cartes
70 cartes «poisson»
(10 dans chacun des 7 types)



- 4 cartes «Marché»



- Plateau de jeu



- 75 pions poisson
(15 pour chaque couleur de jouer)



- 30 vers



- 5 acheteurs
(un «3»,
deux «2» et
trois «1»)



Preparation

- Chaque joueur prend les pions d'une couleur ainsi que 6 vers (les pions et vers restants sont replacés dans la boîte). Chaque joueur place un pion au début de la piste de score [1].
- Les 5 acheteurs sont placés aléatoirement sur les marchés, il ne peut y avoir plus d'un acheteur par marché [2].
- Les cartes «Poisson» sont mélangées. 4 cartes sont alignées face visible (elles forment l'Océan). Les cartes restantes forment une pioche (face cachée), à droite de l'Océan [3].
- Les cartes «Marché» sont empilées, face visible, dans l'ordre indiqué à gauche de la carte : le 4 sur le dessus et le 7 en dessous [4].
- Les joueurs désignent un premier joueur.



Le Jeu

Le jeu se déroule dans le sens horaire. A son tour, un joueur doit choisir l'une des trois actions suivantes :

- Prendre une carte «Poisson» dans l'Océan et la placer dans l'un de ses bateaux libre.
- Prendre une carte «Poisson» dans l'Océan, utiliser son vœu, et jeter la carte dans la défausse.
- Vendre 1 (et 1 seul) poisson situé sur l'un de ses bateaux.

• Prendre une carte «Poisson» dans l'Océan

Dans l'Océan les cartes sont classées par ordre de profondeur. Ainsi, la carte la plus éloignée de la pioche est située dans des eaux peu profondes; à l'inverse, la carte la plus proche de la pioche est située dans des eaux profondes. Quand un joueur souhaite prendre une carte, il doit d'abord placer un ver sur chacune des cartes moins «profondes» que la carte qu'il souhaite prendre. Par exemple, pour prendre la troisième carte dans la rangée, un joueur doit d'abord placer un ver sur les deux cartes placées à sa gauche.



prendre une carte «Poisson»

Un joueur ne peut en aucun cas choisir de prendre une carte de la pioche.

Une fois la carte prise, on reforme l'Océan. Les cartes restantes sont déplacées le plus à gauche possible et une nouvelle carte est piochée et ajoutée à côté de la pioche (c'est à dire dans les eaux les plus profondes).



Ajouter une nouvelle carte

Quand un joueur prend une carte «Poisson», il s'empare également de tous les vers présents sur cette carte. Il garde ces vers, même s'il rejette la carte par la suite (voir plus loin).

• Placer une carte «Poisson» sur un bateau.

Chaque joueur commence le jeu avec 2 bateaux «virtuels», situés dans sa zone de jeu (près de ses vers). Quand un joueur souhaite ajouter un poisson sur l'un de ses bateaux, il pose simplement la carte sur l'un des 2 emplacements virtuels. Chaque bateau ne peut contenir qu'une carte.

En conséquence, si tous les bateaux d'un joueur sont remplis, il ne peut plus y rajouter de poisson.



Chaque joueur possède 2 bateaux virtuels

• Rejeter une carte «Poisson» à la mer

Au lieu de garder une carte «Poisson», un joueur peut le rejeter à la mer (c'est à dire dans la défausse).

Comme récompense, le poisson rejeté exauce le voeu indiqué sur la carte. L'effet de ce voeu est appliqué immédiatement. (Voir «Vocux».)



• Vendre un poisson

Si un joueur ne souhaite pas prendre de poisson dans l'océan, il peut à la place vendre l'un des poissons situé dans l'un de ses bateaux. Si la carte vendue représente 2 poissons, elle est considérée comme un simple poisson (Il faut obligatoirement utiliser un voeu pour faire une vente double).

Vente

Les joueurs gagnent de l'argent en vendant des poissons aux marchés et en obtenant des majorités quand les marchés sont remplis. Chaque marché n'achète que le type de poisson indiqué sur sa pancarte. Normalement, le marché paye 2 dollar par poisson vendu.

Cependant, si un ou des acheteurs sont présents sur le marché au moment de la vente, le prix de chaque poisson est augmenté de la valeur du (ou des) acheteur(s). Par exemple, un marché avec un acheteur «3» et un acheteur «1» paye 6 dollar par poisson. Le joueur marque sa vente en avançant son pion sur la piste de score (1 par dollar obtenu). Le poisson vendu est ensuite défaussé.



Le joueur rouge vend une lotte de l'un de ses bateaux. Il place un pion poisson de sa couleur sur le marché des lottes et gagne 4 dollars (2 de base + 2 pour l'acheteur gris). Il avance son marqueur de score de 4 cases.

Pour chaque poisson vendu, le joueur ajoute ensuite un pion de sa couleur dans le marché où a eu lieu la vente. Si le joueur dépasse la capacité du marché (voir plus bas), il place les poissons excédentaires au rebut (derrière la barricade située d'un des côtés du plateau). Le joueur est payé pour tous les poissons vendus (y compris ceux qui vont au rebut).

Remplir les marchés

Chaque marché ne peut contenir qu'un nombre limité de poissons avant d'être rempli. Le nombre maximum de poissons qu'un marché peut contenir est indiqué sur la gauche de la carte «Marché» active. Un marché est considéré rempli dès qu'il contient ce nombre de poissons (symbolisés par les pions des joueurs), et ne peut en aucun cas en contenir plus. En conséquence, les poissons excédentaires sont toujours placés au rebut.

Dès qu'un marché est rempli, des points sont distribués. Le joueur qui possède le plus de pions de sa couleur dans le marché gagne autant de dollar (points) qu'indiqué en haut à droite de la carte «Marché» active. Le joueur avec le second meilleur total marque les points indiqués en bas à droite. En cas d'égalité pour la première place, les joueurs ex-aequo se partagent les points des deux premières places (arrondis à l'inférieur) et personne ne marque de point pour la seconde place.

En cas d'ex-aequo pour la seconde place, tous les joueurs à égalité marquent la totalité des points prévus pour le second.

Une fois que les points ont été attribués, la carte «Marché» est placée sur le marché qui vient d'être décompté et la carte «Marché» suivante devient active. Tous les poissons vendus dans ce marché sont désormais placés au rebut (mais malgré tout payés au prix normal).

Fin du Jeu

Le jeu se termine quand l'une de ces conditions est atteinte :

- Toutes les cartes «Marché» sont placées sur des marchés
- OU
- Dès que 10 poissons ou plus se trouvent au rebut. Dans ce cas le rebut est décompté comme un marché normal, mais les joueurs majoritaires PERDENT les dollar marqués sur la carte «Marché» active au lieu de les gagner. Ils reculent donc sur la piste de score.

Quelle que soit la condition de fin, le joueur avec le plus de vers marque 8 points de bonus et le second 4 points. En cas d'égalité pour la première place, chaque joueur marque 6 points et personne ne prend les points de la seconde place. En cas d'égalité pour la seconde place, tous les joueurs concernés marquent 4 points.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

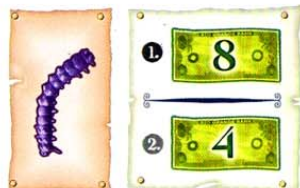


Le marché des poissons-anges est plein. Le joueur **rouge**, qui est majoritaire, gagne 8 dollars. **Bleu** et **vert** gagnent 4 dollars chacun pour leur seconde place

Si la carte marché 7 est active, **bleu** perd 10 dollars et **rouge** 5.



Bonus de vers à la fin du jeu.



Un joueur doit appliquer tous les aspects d'un voeu quand cela est possible. Si un joueur ne peut appliquer une partie de voeu, il doit cependant appliquer le restant du voeu. Seuls les poissons situés dans les bateaux du joueur peuvent être vendus.



Déplacer un acheteur «1» :
Déplacer un acheteur «1» d'1 à 3 cases dans le sens horaire, puis vendre tous ses poissons d'un type.



Déplacer un acheteur «2» :
Déplacer un acheteur «2» de 1 à 3 cases dans le sens horaire, puis vendre tous ses poissons d'un type.



Déplacer l'acheteur «3» :
Déplacer l'acheteur «3» de 1 à 3 cases dans le sens horaire, puis vendre une carte «Poisson». Les doubles poissons rapportent le double de points.



Répartier les acheteurs :
Dans chaque marché contenant plus d'1 acheteur, ne laisser que celui ayant la plus forte valeur. Replacer les acheteurs ainsi libérés dans des marchés vides au choix.



vendre tous ses poissons d'un type



Gachis :
Déplacer un poisson depuis un marché non terminé vers le rebut **ou** depuis le rebut vers la réserve d'un joueur, puis vendre une carte «Poisson».



Bonus ver :
Marquer un point par ver en votre possession, puis donner un ver à chacun des autres joueurs. Tous les vers présents sur cette carte comptent dans le bonus.



Bateau :
Tournez cette carte sur la face représentant un bateau et placez là dans votre zone de jeu. Elle représente désormais un bateau supplémentaire pour stocker des cartes «Poisson». Il n'y a pas de limite au nombre de bateaux qu'un joueur peut posséder.



Vendre tous les poissons d'un type comme un autre type :
le joueur vend tous ses poissons d'un type comme s'ils étaient du type indiqué sur la carte du voeu. Ils sont vendus dans le marché correspondant au voeu et les éventuels acheteurs présents sont pris en compte.

l'illustration présente le voeu du poisson-ange



Double poisson :
Cette carte compte comme 2 poissons quand elle est vendue via un voeu. Elle compte comme un seul poisson quand elle est vendue normalement.

l'illustration présente le double poisson-ange

Les 7 types de poissons :

Poisson-ange	Barbue	Poisson-clown
Thazard	Lotte	Etoile de mer
Espadon		



© 2007 Rio Grande Games
PO Box 4715
Rio Rancho, NM 87174
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com